

Una experiencia educativa de lo sensible en clave de educación corporal

Gallo, Luz Elena; Vargas, Juan David; Ospina, Teresita

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gallo, L. E., Vargas, J. D., & Ospina, T. (2019). Una experiencia educativa de lo sensible en clave de educación corporal. *Revista Kavilando*, 1, 78-88. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-65837-6>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Una experiencia educativa de lo sensible en clave de Educación Corporal

An Educational Experience of the Sensitive in the Key of Body Education

Por: Luz Elena Gallo, Juan David Vargas & Teresita Ospina

Recibido: octubre de 2018 Revisado: noviembre de 2018 Aprobado: diciembre 2018

Resumen.

Este artículo surge al analizar una experiencia educativa en las Ludotecas INDER (Medellín-Colombia). El objetivo del estudio es reconocer en las Ludotecas “pistas” para enseñar la Educación Corporal en su dimensión estética. El estudio muestra la necesidad de disponer signos de lo sensible para enseñar; generar experiencias sensibles a partir del juego; re-crear el enseñar para hacer del aula un espacio “vital”; y una forma de distribución de lo sensible para orientar una clase. Con ello, se aporta a didácticas que reivindican un educar desde los cuerpos en contextos educativos formales y no-formales.

Palabras clave. Educación de la primera infancia; Enseñanza y formación; Educación artística; Ludoteca; Educación Corporal.

Abstract.

This article arises from analyzing an educational experience in the INDER Play Rooms (Medellin, Colombia). The objective of the study is to recognize in the Play Rooms “tracks” to teach Body Education in its aesthetic dimension. The study shows the need for signs of the sensitive to teach; to generate sensitive experiences from the game; to re-create teaching in order to make the classroom a “vital” space; and a form of distribution of the sensitive to guide a class. In doing so, it is provided to didactics, which demand an education from the bodies in formal and non-formal educational contexts.

Keywords. Early Childhood Education; Education and Training; Art Education; and Play Room; Corporal Education.

Luz Elena Gallo
Docente titular de
la Universidad de
Antioquia-Colombia
Grupo de Investigación
Estudios en Educación
Corporal
<https://orcid.org/0000-0003-3579-4886>
luz.gallo@udea.edu.co
Juan David Vargas
Docente adscrito a la
Secretaría de Educación
del Departamento de
Antioquia-Colombia
(SEDUCA).
Grupo de Investigación
Estudios en Educación
Corporal
juanchos814@yahoo.es
Teresita Ospina
Docente Universidad
de San Buenaventura-
sede Medellín y de
la Universidad de
Antioquia-Colombia.
Grupo de
Investigación Estudios
Interdisciplinarios sobre
Educación –ESINED–
teresita.ospinaalvarez@gmail.com

Introducción

Este estudio pretende reconocer en las Ludotecas “pistas” para enseñar la Educación Corporal en su dimensión estética a partir del análisis de una experiencia educativa en el contexto de Ludotecas del Instituto de Deportes y Recreación INDER Medellín-Colombia. Con la Educación Corporal, se intenta re-significar el lugar que tiene hoy la educación del cuerpo en contextos de Escuela (educación formal) y fuera de la Escuela (educación no formal, en este caso, las Ludotecas) sin embargo, la intención también radica en saber cómo desde un contexto no formal es posible decirle “algo” a la educación formal.

Vale aclarar que, en el contexto del estudio, INDER Medellín-Colombia, el término ludoteKa se escribe con (k) a diferencia de otras maneras escriturales que es ludoteca. La palabra Ludoteca, se deriva del latín ludus, que significa juego, juguete y de la palabra griega théke que significa caja, lugar donde se guarda algo. El INDER se acoge a este significado y adopta la letra “K” del término théke. La Ludoteca es juego, diversión, movimiento y la letra “K” tiene una particular forma que puede asemejarse a alguien jugando, brincando o haciendo lo que la imaginación le permita (y que ensaye) por eso la “K” se vuelve una aliada perfecta para el INDER, es una letra con movimiento, con lúdica, con ingenio, con fuerza y sonido y la menos común de todas las letras (Robayo, 2012).

Si bien la etimología no resuelve el problema de la significación de una expresión, “estético” procede del griego aistêtikos (de aisthesis = sensación, sensibilidad); así el propósito es abrir nuevas formas de pensar las didácticas con formas de experiencia sensible. La dimensión estética cubre el vasto campo de lo sensible de la experiencia humana. ¿Qué hay en la palabra estética? sensación, sensibilidad, formas sensibles, reparto de lo sensible, belleza, régimen estético y conocimiento.

En *El maestro Ignorante*, Jacques Rancière invita a pensar la escena pedagógica de otros modos; ofrece signos para problematizar y experimentar las formas usuales de atender, actuar y producir “lo sensible” en la educación sin el mandato de la explicación. A partir de la aventura educativa de un pedagogo de la época, Joseph Jacotot, quien, en 1818, propone una reflexión novedosa para la educación, que se puede enseñar sin la ayuda de ningún maestro explicador porque ¡no hay método! (Rancière, 2003).

Jacques Rancière al igual que Nietzsche, Foucault, Deleuze nos hacen pensar en estéticas de la existencia, en las relaciones arte y vida, en la experiencia estética y el cuerpo en tanto forma sensible, sensibilidad, afección y experiencia. Con estos autores del denominado “giro estético” se ofrece una amplia gama de temáticas que pueden ser leídas en clave educativa como los estudios visuales, la reflexión sobre el gusto, las estéticas de lo cotidiano, el cuerpo como escenario estético y sensible. Así, las formas de conocer desde lo sensible no se sostienen en dicotomías o dualismos razón y sensibilidad, se deja de lado cualquier pretensión racionalista o empirista para dar lugar a otras formas de conocer desde los cuerpos como la percepción, la afección, la creación, el autocuidado, las relaciones con el otro y, en términos educativos, lo sensible también se posa en la preocupación por el cuidado de sí y el arte de vivir.

Desde la filosofía de la experiencia estética de Rancière (2014, 2013), la estética pertenece tanto al régimen de las formas sensibles como también al orden social y político; además la estética establece relación entre las formas sensibles y la vida misma. Con Rancière lo estético despliega modos de mirar, pensar, sentir y hacer como alteración de lo dado, lo cual nos lleva a una transformación de la sensibilidad, a la producción de efectos en la medida en que redefinimos o replanteamos los marcos de lo visible, lo enunciable y lo factible. La invitación de Rancière es a desplegar un pensamiento que se

haga visible y audible, “experienciable” y vivible en escenas igualitarias. Configuraciones estéticas que son políticas (Greco, 2014) y que pueden ser también educativas para pensar un modo de ver, de sentir, de pensar, de posicionarse los cuerpos y voces en escenas educativas que nos permite (re) pensar el enseñar y el aprender.

La obra de Rancière ha servido de plataforma teórica para estudios que indagan el oficio de la enseñanza como práctica emancipadora, el poder emancipador que tiene el maestro ignorante, la forma y el sentido en que enseñamos, la relación entre voluntad e inteligencia, la condición política y filosófica de la igualdad, la posibilidad de producir un pensamiento de la diferencia en educación y la cuestión de la explicación como método explicador de la enseñanza (Gomes, 2015; Lopes, 2015; Rubio, 2014; Kohan, 2013).

Enseñar forma parte de un grupo de palabras del mismo grupo semántico de “educar” al igual que otros términos como “instruir” o “formar”, estos términos se originan en el latín y comparten una cierta idea semejante al educar: la de darle algo a alguien que no lo posee, en este sentido, el “enseñar” se encuentra estrechamente vinculado con el signo, referido en este aspecto a lo que se sigue, lo que se brinda, ofrece, en este caso, en las Ludotecas INDER Medellín-Colombia. Así el enseñar tiene que ver también con propiciar signos, poner algo a alguien, señales, marcas que pueden ser seguidas de alguna u otra forma, por eso, el enseñar, se convierte en ese espacio intermedio que vincula dos inteligencias en la escena pedagógica, la del profesor Ludotekario y la de los niños y niñas. Ataño a este estudio saber cómo en la relación educativa (nos) hacemos sensibles a los signos que emite la “cosa” (pintura, juego, música, cuento) sin el recurso de la explicación, que poco se reprocha en los contextos educativos, desde luego, esto implica, tensión, inquietud, apertura y pluralidades de la experiencia.

A partir del interés por las relaciones entre cuerpo y educación se han venido creando unos discursos acerca de la Educación Corporal donde se hace un análisis crítico sobre las maneras como se han educado los cuerpos (Gallo & Martínez, 2015, García, 2013; Wenetz & Dornelles, 2012), sin embargo, hoy se reconoce un vacío acerca de las didácticas de la Educación Corporal, en la medida en que es posible entender el cuerpo en el seno de la trama social y cultural; es posible hoy analizar experiencias educativas en contextos que ayuden a darle mayor visibilidad al cuerpo en la educación.

Los estudios, al momento, muestran de manera constante que la investigación didáctica se realiza en el aula y en el interior de los contextos de Educación formal. Sin embargo, se elige en este estudio una vía poco explorada para el estudio de las didácticas: las Ludotecas en el contexto de educación “no formal” y el interés de experimentar allí el cuerpo en clave educativa y desde este espacio alterno a la escuela como otro espacio vivo que tiene un interés educativo, interesa saber cómo aparece allí lo sensible. Así, el problema de la didáctica no es sólo la pregunta por el cómo, es una reflexión que aborda otros interrogantes de orden pedagógico y las didácticas no se reducen a cuestiones meramente instrumentales cuando la pregunta educativa de los cuerpos “fuera” de los marcos institucionalizados es saber qué pasa con lo educativo de los cuerpos más allá de los márgenes de la institución escolar.

El Método

Esta es una investigación educativa en la cual se analiza la experiencia educativa en las Ludotecas INDER (Medellín-Colombia). En este estudio, el “foco” se encuentra en la experiencia educativa y lo que importa saber de una experiencia educativa no es lo que va a ser verificado, sino aquello que acontece en los encuentros pedagógicos de las Ludotecas, por ello, este estudio comparte las características que Jan Masschelein le atribuye a la investigación en educación y que Walter Kohan caracteriza con tres rasgos: el primero, poner en el foco de atención el tema de lo educativo; el segundo, revelar y deja ver lo educacional; el tercero “una investigación en educación supone

un trabajo sobre sí del investigador que no puede separarse de la investigación” (Kohan, 2015, p.104).

En este estudio se analiza la experiencia educativa de seis profesores/ludotekarios en el escenario de Ludotekas del INDER de la ciudad de Medellín-Colombia durante el año 2015. De un total de 73 Ludotekas, esta investigación se centró en seis de ellas tomando como referencia las seis zonas de la ciudad de Medellín (Nororiental, Noroccidental, Centro Oriental, Centro Occidental, Suroriental y Suroccidental) lo cual implica la combinación de varios estratos socioculturales. Aquí interés dilucidar el “qué hacer” de estos profesores/ludotekarios, lo que hacen tanto los profesores como también lo que viven los niños y niñas en estos escenarios que se ofrecen como espacios de juego, ocio y tiempo libre, promueven y estimulan valores de convivencia y formación ciudadana.

En las Ludotekas converge una serie de experiencias que permiten hablar de una “otra” educación, de una educación no-formal la cual significa que no es impartida por el sistema educativo colombiano, es más bien, una modalidad de educación lúdico-estética que tiene la idea de contribuir al proceso de humanización mediante el encuentro con variedad de expresiones artísticas, juegos y juguetes.

La recolección de la información se hizo a través de relatos autobiográficos de profesores/ludotekarios y de observaciones al profesor en las Ludotekas. Para el análisis de la información se ordenaron datos por temas, se configuraron unidades de sentido, se identificaron componentes asociados con la experiencia educativa con el fin de dilucidar pistas para enseñar la Educación Corporal en su dimensión estética.

Los resultados

Del análisis de la experiencia educativa en las Ludotekas del INDER Medellín-Colombia emergen cuatro rasgos o pistas para enseñar la

Educación Corporal en su dimensión estética: la necesidad de disponer signos de lo sensible para un *aprEnseñar*; generar experiencias sensibles a partir del juego; re-crear el enseñar para hacer del aula un espacio “vital”; y una forma de distribución de lo sensible para orientar una clase: el despegue, la travesía y lo poiético. Este compuesto se convierte en una forma de razón-sensible que, ante todo, reivindica una Educación “corporal”.

Rasgo 1. Ofrecer signos de lo sensible para un *aprEnseñar*ⁱⁱ

¿Qué Educación tiene asiento en las Ludotekas?, ¿Qué privilegia esta educación?, ¿A qué tipo de experiencia da lugar?, en las Ludotekas del Inder-Medellín convergen una serie de experiencias que permiten poder hablar de una educación de las cosas próximas, de las relaciones con el otro, con el mundo y consigo mismo.

la Ludoteca convergen una serie de experiencias que permiten poder hablar de educación, no una educación formal impartida en los sistemas educativos, sino más bien, en una educación cercana y es placentero poder brindarles u ofrecerles signos a los niños y las niñas para que se acerquen a su realidad y descubran otras posibilidades que quizás la Escuela no ofrece (Relato autobiográfico de un profesor/ludotekario).

En Medellín-Colombia, las seis Ludotekas que hicieron parte del estudio se han convertido en espacios educativos para que niños y niñas hasta los 12 años de edad acudan al encuentro de experiencias con lo sensible a través de la hora del cuento como gesto literario, juegos y expresiones plásticas y musicales mediante estrategias educativas como “A que te cuento un cuento”; “Jugando y creando”, “Amigos en acción”, “Ser saludables”, “Club de ecoamigos”, y “Campañas simbólicas”. De los 6 profesores/ludotekarios, 5 de ellos no dan instrucciones ni explicaciones, no transmiten conocimientos, tratan de permitirle

a los niños y las niñas que aprendan lo que quieran y desean parece que los niños y niñas quieren verlo todo por sí mismos, aprenden siguiendo sus propios métodos, desde luego, el recurso de la no explicación genera un ambiente de tensión, inquietud y exige estar atentos a los signos que se disponen en las Ludotekas que son espacios de puertas abiertas para generar experiencias con el imaginar, crear, sentir, pensar, hacer, crear, explorar, desear, recordar, etc. y una enseñanza que pasa por la voluntad, el deseo, la posibilidad, la confianza, la libre exploración.

En este estudio, hemos tratado de pensar con Jacques Rancière (2003) el papel que juega la “cosa en común” o “tercera cosa” en la situación didáctica y encontramos que “una cosa” se convierte en común cuando se desconecta de su significado usual y se abre a nuevas formas de experiencia. La inquietud radica en saber qué signos potencian lo sensible en la Ludoteca. Con Deleuze (1972) “todo aquello que nos enseña algo emite signos, todo acto de aprender es una interpretación de los signos o de jeroglíficos” (p. 12), así en el trabajo empírico hallamos una idea para re-pensar las didácticas a partir de signos que consisten básicamente tanto en ofrecer y disponer signos, como en descifrarlos.

Vemos que en las seis Ludotekas se usan signos que potencian una educación de lo sensible a través de cuentos, juegos, películas, textos, imágenes, fotografías, cantos, música, objetos, juguetes. Ahora bien, ¿Qué lectura hacemos del signo? El signo es el espacio intermedio, la “tercera cosa” o “cosa en común” es el objeto material que se pone “entre” profesor y estudiante que demanda atención y nos exige estar presentes ante “algo” que estimula pasiones, reflexiones, sensaciones y percepciones.

A partir del análisis de la experiencia educativa de los seis profesores de las Ludotekas, encontramos que 1 profesor utiliza para los encuentros

educativos preguntas como ¿y tú qué piensas?, ¿y tú qué ves?, ¿y tú qué sientes?, ¿y tú qué haces? Para este docente, las preguntas potencian el acto educativo; cuatro profesores trabajan a partir de centros de interés; en ambos casos, los docentes/ludotekarios se salen de la lógica de la explicación; y 1 profesor explica siempre lo que se debe hacer, generalmente, tiende a demostrar mediante ejemplos lo que los niños y niñas deben hacer.

Sin distinción de estrato sociocultural, en las seis Ludotekas vemos que el signo invita, provoca, incita, aviva el deseo, invita a mirar, a prestar atención, aflora lo sensible y los niños y niñas se hacen presentes al ponerse en el lugar de experiencia. Así entonces, vemos que enseñar no es algo que se le hace a alguien, sino que se hace con alguien lejos de la idea de que el profesor enseña y el estudiante aprende, de allí, se hace potente la idea del *aprender enseñando* o de un *aprender enseñando*.

La Ludoteca se convierte en un espacio para que los niños, las niñas y sus familias disfruten de la hora del cuento, del taller creativo, de la música, de las palabras encantadas, de los abrazos, de compartir con el otro, de crear, de imaginar, de soñar, de volar, de seres imaginarios y encantados y, de alguna manera, de aprender en las cosas próximas, el vestuario, la alimentación, la contextualización. Aquí la figura de maestro guarda un secreto, pues algunos de ellos, en estos escenarios son conscientes de que en este espacio educativo no existen maestros, porque se hacen niños y jóvenes, en la interacción constante con ellos, con la palabra, el juego de roles, la música y sobre todo la imaginación (Relato autobiográfico de un profesor/ludotekario).

La experiencia didáctica del estudio nos dice de una relación entre profesor y estudiante sin jerarquías ni prescripciones; de una enseñanza que pasa por la relación; de un enseñar que pasa por cierto grado de incertidumbre que no se reduce a fines instrumentales ni a la aplicación de conocimientos; acontecimientos que sensibilizan,

conmueven, desestabilizan, interpelan y nos ponen en cierta relación con nosotros mismos.

Rasgo 2. El juego: una forma de generar experiencias sensibles

Los juegos nos trasladan a la infancia y, con ella, imaginación, creatividad, espontaneidad, irrupción, espontaneidad, exploración, novedad, intensidades, improvisación; el jugar pasa por el cuerpo de quien lo vive, de quien lo experimenta. En las seis Ludotecas encontramos que prevalecen los juegos del drama y la experimentación, estos juegos pasan por el cuerpo sentidos, vivencias, huellas, sensaciones, formas de expresión y comunicación.

Los niños y las niñas de las Ludotecas del estudio hacen potente con el juego emociones que, en cierta forma, no interesa controlar por los seis profesores/Ludotekarios, aquí predomina la aventura, el riesgo, el jugar sin trabas y sin intención; en el juego se vale todo y, a la vez, se vale de nada. En el juego, los niños y las niñas se valen de su cuerpo como territorio de experimentación y como vía de comunicación de unos modos particulares de ser, existir, experimentar y actuar; sensaciones y emociones que se van instaurando e inscribiendo en el cuerpo.

El estado lúdico es ambiguo y polisémico porque abarca distintos sentimientos de excitación, plenitud, liberación, encantamiento y potenciación, del querer siempre más, de sentir confusión, olvido, angustia, emoción. No en vano Schiller, Nietzsche, Gadamer se valen de la figura del juego para entender la relación del hombre con el mundo porque en él se puede ver la actividad humana como verdaderamente “libre”. La dimensión lúdica nos habla de algo que no se deja conducir por una finalidad ni por una meta; implica estar atentos a la vivencia para que acontezca el juego del crear, porque jugar significa también transformar y transformarse, crear y crearse. En las Ludotecas, el juego es ante todo

una experiencia corporal y las formas de acontecimiento lúdicos tienen que ver con el sentido de lo que nos pasa cuando jugamos y con la posibilidad del desborde de sentimientos creativos.

Los niños y las niñas que asisten a las seis Ludotecas manifiestan que a través de los juegos son ellos mismos -son cuerpo- y lo fundamental reside en aprender a jugar sin trabas que, sin duda, los lleva a crear, imaginar y a crear otros sentidos sin la obligación de atender a ninguna situación modelica. El juego es un territorio de experimentación lúdico que no se deja conducir por una finalidad ni por una meta; es más bien, un estar atentos a la vivencia para que acontezca el juego del crear, porque jugar significa también transformar y transformarse, crear y crearse. Dionisio es un *Deus ludens*, es el dios que juega, el dios que juega con sus máscaras y la máscara es el rostro del devenir. El juego es ante todo una experiencia corporal y es una forma como nosotros nos encontramos ante las cosas, como nos metamorfoseamos, nos dislocamos, nos contradecemos; y aspectos estimulan la estética de nuestra propia existencia.

En términos educativos, con el juego toma fuerza “la presencia”, la multiplicidad de experiencias que inquieten la vida y permite un explorar juntos. Las Ludotecas no centran la atención en contenidos, ni en el “qué” enseñar, ni en lo metodológico del “cómo”, ni muchos menos en calificar. Se trata de “un lugar de encuentro” que se conecta con la vida, allí, vemos experiencias “didácticas” capaces de provocar diversidad, encuentros entre “voluntades”.

Rasgo 3. Re-crear el enseñar para hacer del aula un espacio “vital”

En cinco Ludotecas del Inder-Medellín encontramos unas formas de enseñar por parte de los profesores/ludotekarios que provocan, sensibilizan, conmueven, desestabilizan, interpelan y allí no hay explicación, hay acciones creadoras y

creativas que ponen la enseñanza en clave de novedad, asombro, sorpresa e incertidumbre. Allí reconocemos una poética del enseñar que permite ponernos a prueba con lo inesperado; un gesto, una palabra, una mirada, un libro, una pintura, un juego nos ponen en el lugar de lo sensible, de lo que proviene del cuerpo como lugar de experiencia, portador de signos, señales y gestos que despliegan posibles formas de enseñanza donde se le dé la <<palabra>> al cuerpo.

Esta poética del enseñar convierte tanto al profesor/ludotekario como a los niños y niñas en “artistas”. Pensar la enseñanza como un acto creador permite hacer de la formación una experiencia, abre condiciones de sensibilidad, ponen el cuerpo como espacio de experimentación, incorpora pasión, placer, la imaginación, despertando los sentidos, las emociones, el intelecto. Por tanto, un pensamiento-artista, que es creativo, inventa posibilidades de vida, maneras estéticas y éticas de vivir la vida en el “aula”.

Podremos decir que hay didácticas otras que permiten ponernos a prueba con lo inesperado; un gesto, una palabra, un libro, una pintura, una película, una práctica corporal o un juego son signos, señales, gestos mínimos nos pueden poner el enseñar en el lugar de lo sensible. Una didáctica impregnada de poética escapa a las verdades absolutas e inamovibles; deriva una actitud activa, creativa y permanente; se desarrolla mediante una idea de enseñanza como experiencia vital; convierten tanto al docente/ludotekario como al estudiante en artistas del propio aprendizaje y de la propia creación.

... lo importante quizás reside en pensar si es que está fracasando la enseñanza o somos nosotros los educadores quienes estamos fracasando en nuestra tarea pedagógica, además, esta detención por la pregunta, no sólo se hace necesaria, sino también indispensable para no caer y para evitar confundirse con la retención de conocimientos, pues ahí no le estaríamos dando al aprender un

lugar para la creación de la novedad y la tarea pedagógica quedaría reducida a la orientación e instrumentalización de un saber (Relato autobiográfico de un profesor/ludotekario)

Por tanto, de las seis Ludotekas del estudio, cinco de los/las profesoras se constituyen en artistas-creadores que hacen del gesto de enseñar un acto creador; su inspiración se incorpora en la pasión, el placer, la imaginación, despertando los sentidos, las emociones, el intelecto, lo que siente, lo que piensa, lo que le permite. Los signos o señales de lo sensible más relevantes que aparecen en las Ludotekas son las expresiones literarias, expresiones plásticas (cuerpos que crean), juegos que pasan por los cuerpos, narrativas/cuenta cuentos, música, danzas y con la vivencia de diferentes materiales y texturas; estos signos permiten la expresión creadora y creativa del enseñar despliega, provoca, estimula, apasiona es, en efecto, una “razón poiética” hacedora y creadora.

Estos lenguajes o formas expresivas de las Ludotekas nos dicen de la posibilidad de pensar otros lenguajes del cuerpo en la Educación. A su vez, los docentes/ludotekarios consideran que las Ludotekas proporcionan placer y vitalizan la vida de ellos -como maestros- y de los niños y niñas porque allí se recupera lo lúdico, tienen presencian las expresiones lúdicas, creativas y creadoras, se realza el disfrute, la espontaneidad, la improvisación, el encuentro, la re-creación, el placer y el goce.

Rasgo 4. Una forma de distribución de lo sensible: el despegue, la travesía y lo poiético

En este estudio, los seis profesores/Ludotekarios, sin distinción de estrato sociocultural, hacen de su Ludoteca un espacio de experiencia didáctica. Aunque no se cuenta con un “modelo” de planeación de clase, a partir de las observaciones encontramos que en las Ludotekas emerge una

una forma de distribución de lo sensible que pretendimos agrupar en tres momentos: el despegue, la travesía y lo poiético, los cuales se vuelven “potentes” para pensar una clase en otros escenarios educativos.

Una primera distribución de lo sensible es el momento del despegue donde el profesor anuncia “algo” y no explica; usa como pregunta orientadora para los niños y niñas ¿Y tú qué ves? ¿Profe, qué vamos hacer hoy?, ¡Siempre el asombro, la curiosidad, la intriga y la inquietud están ahí! Dicen cinco profesores que, a diferencia de la Escuela, en la Ludoteca ellos anuncian algo y no necesitan explicar “nada” porque los niños y niñas están atentos a descubrir y explorar por sí mismos. La pregunta ¿Y tú qué ves?, pone a los niños y niñas de inmediato en movimiento, los pone en situación de perplejidad, inseguridad, vacilación, titubeo, aflora la imaginación, la fantasía, la curiosidad y les exige estar atentos.

Una segunda distribución de lo sensible aparece en el momento de la travesía donde los profesores/ludotekarios ponen, emiten y ofrecen signos (cuento, juego, música, película, juguetes, etc.). ¡Profe, lo que Usted pone nos hace abrir los ojos, aguzar los oídos, nos despierta los sentidos y expande la mente! Los profesores/ludotekarios expresan que los niños y niñas que acuden a las Ludotecas aprenden siguiendo sus propios métodos, ellos descifran los signos que dispone el profesor a través de objetos o “cosas” (cuento, libro, pintura, juego, música, película, juguetes, etc.). Aquí, los profesores parecen portadores de signos, ponen señales que son, de algún modo, descifrados por los niños y niñas. En las Ludotecas enseñar vincula dos inteligencias, la del profesor y la de los niños y niñas, no hay jerarquías de saber. Las preguntas ¿Y tú qué piensas? y ¿Y tú qué sientes? Pone a los niños y niñas en condición de novedad, incertidumbre, asombro, reflexión, asociación, relación y curiosidad; además, apareciera que se aumenta la potencia de obrar, se mueven por el

deseo. A partir de lo observado, podríamos señalar que allí aparece una didáctica de lo singular puesto que los profesores no condicionan ni homogenizan, al contrario, “dejan ser”.

Y, una tercera distribución de lo sensible es el momento poiético donde los profesores/ludotekarios invitan a los niños y niñas a descifrar signos. Este es el momento donde se crea, se inventa y se produce “algo”. Profe, buscando, uno encuentra algo nuevo y ¿lo puedo relacionar con algo que ya conozco? Aquí se constituye el momento propiamente poiético como lugar de creación o producción de algo que se da a partir del desciframiento de signos y, descifrar signos, concierne también al aprender. A la mayoría de los profesores/ludotekarios les importa las diferentes formas como los niños y niñas descifran, interpretan, traducen, descomponen, recomponen y hallan nuevos sentidos a los signos que se disponen para la clase. Un profesor menciona que este es el momento en que los niños y niñas aparecen “desde lo que son” y esto le ayuda a saber de ellos. La pregunta ¿Y tú qué haces? Les sugiere a los niños y niñas la creación de algo, a partir de lo observado en las clases, vemos cómo cada uno crea “algo”, allí se produce diferencia, es decir, no todos hacen lo mismo ni en el mismo momento, el único imperativo que el profesor sostiene es ¡Tú puedes!

Los momentos aquí esbozados, producto del análisis de la experiencia educativa de los profesores/ludotekarios, encarnan un lenguaje “didáctico” que tiene como hilo conductor el cuerpo vivo, sensible que siente, piensa, padece, se incomoda, goza, se apasiona y un etcétera intenso y extenso. Este abordaje abre una posibilidad “didáctica” para orientar una clase bajo la figura del acontecimiento.

Discusión

A partir del análisis de la experiencia educativa en las Ludotecas reconocemos que enseñar la Educación Corporal en su dimensión estética no

implica una filosofía del arte, ni una teoría de lo bello, se trata de disponer signos que hagan emanar lo sensible a través de expresiones literarias, plásticas, cinematográficas, juegos, cuentos, música, danzas y ofrecer la posibilidad de experimentar diferentes materiales y texturas. A partir de la noción de “afecto”, este estudio muestra la potencia que puede tener enseñar a partir de lenguajes estéticos para educar en lo sensible a partir de la experiencia que acontece en el cuerpo y a través del cuerpo (Castro & Farina, 2015; Gallo, 2014; Farina, 2013).

En las Ludotecas predominan las actividades creadoras que exaltan lo sensible. Los lenguajes estéticos como los juegos, los gestos literarios, las expresiones plásticas y las narrativas corporales rompen con las formas clásicas de la educación del cuerpo. Ante la pregunta por la dimensión estética de la Educación Corporal, este estudio muestra que las artes nos ofrecen la posibilidad de trasgredir, que el arte implica el cuerpo, que los signos sensibles nos ponen en el lugar de la experiencia y en la frontera entre las artes y la educación; que podríamos llegar a nombrar una clase como un devenir expresivo, una experiencia estética que se hace corporal en la concreción de los signos sensibles.

El contenido que se enseña aparece como ayuda, respuesta, efecto, obra, en resumen, como algo que genera una experiencia formativa; implica crear las condiciones en la que es posible acercarse a un saber de la experiencia relacionados con aprender a pensar críticamente. Se trata de pensar la educación desde el cuerpo porque no se trata de hacer de lo sensible un apéndice de la educación sino de pensar y sortear la experiencia estética desde el cuerpo y con el cuerpo, con esto, la educación deja de ser adiestramiento y el conocimiento se convierte en un acto de creación que requiere de un maestro apasionado, recursivo, innovador, inquieto, creativo, persistente e “ignorante”.

Educar en lo sensible requiere espacios de experimentación para poner los cuerpos en otros estados de afección porque “no basta con hacer visibles experiencias estéticas si no somos capaces de permitirles actuar en nosotros, en nuestra práctica docente, si no somos capaces de ensayar algo con ellas, de darle alguna forma” (Farina, 2013, p.1322). Dado que las Ludotecas se constituyen en espacios de encuentro y activan lo educativo sin normalizar, prescribir o moralizar ¿Podemos pensar el aula escolar y universitaria como un espacio donde sea posible avivar una razón sensible y reivindicar experiencias de formación sensible desde los cuerpos?

Ahora bien, enseñar la Educación Corporal en su dimensión estética no da lugar a certezas absolutas; rompe con la dinámica lineal de la “instrucción”; instala una propuesta que permite crear nuevas formas de enseñar desde el cuerpo con lenguajes estéticos; se deshacen los binomios cuerpo y pensamiento, razón y sensibilidad, inteligible y sensible, así como la idea de educación teoría y práctica saber y hacer, pensamiento y acción; se pone en cuestión la explicación como método de instrucción o tarea regulativa para la enseñanza. Aquí la consideración metódica de lo que se enseña ha de ser pensado como novedad ¿Cómo convierto el contenido en un interés vital? Esta es una consideración metódica que exige sacar a la luz puntos de contacto entre el conocimiento y la vida (Alliaud, 2015; Cornelissen, 2011; Contreras, 2013).

Conclusiones

La pregunta por la dimensión estética de la Educación Corporal nos pone en pedagogías de frontera entre las artes y la educación. En las artes nos encontramos con un cuerpo vivo y sensible, con cuerpos intensos, con experiencias corporales, con un cuerpo que ha sido recuperado en sentido estético, con el arte corporal, con la experiencia estética.

Desde el pensamiento estético-pedagógico de Jacques Rancière nos encontramos con la necesidad de un abordaje ético y estético del educar donde hacen resonancia las palabras experiencia, acontecimiento, natalidad, acogida, alteridad, el estar juntos y, ante todo, el reclamo por unas poéticas del cuerpo en la educación.

Una situación que merece atención tiene que ver con dirigir, generalmente, las clases al silencio y a la quietud como si fuesen síntomas de un mayor interés por el estudio y el aprendizaje. Kafka en textos como el Castillo, la Metamorfosis y la Colonia Penitenciaria recoge esta situación del cuerpo en la educación: el cuerpo de los estudiantes muchas veces se convierte en cuerpo-quieto y se evita un cuerpo-que-inquieta. Estar sentado, quieto y sin moverse es lo que busca el constructor o aquéllos que le han encargado el diseño y la producción del escritorio (del pupitre). Todavía es un sueño para muchos maestros y pedagogos que ven en el cuerpo, en los cuerpos, fuente de problemas y molestias. Es un escritorio ideal para los despreciadores del cuerpo -criticados por Nietzsche-. El consejo de Kafka es claro: no escribas nada emocionante, desfigura tus deseos, ¡conviértete en una mente sin

cuerpo! Ese es, nos guste o no, el deseo de muchas pedagogías (Planella, 2017).

Las experiencias de lo sensible para una Educación Corporal sugieren también ingresar a escrituras desde los cuerpos, escrituras corporales que registren memorias existenciales o corpográficas que abran el cuerpo a la experiencia e intenten quebrar paradigmas binarios y fijos relativos al cuerpo; así como evidenciar la intensidad y potencia que tienen los cuerpo y cómo esta se constituye en una posibilidad para constituir y construir discursos críticos/artísticos (Guerrero, 2015) y, en contextos de lo educativo, implica afrontar el problema de la normalización, la prescripción y la modelización en las formas de educar los cuerpos que, como lo demuestran hoy algunos estudios del contexto Latinoamericano, están presentes en la Educación Física (Herold-Junior, 2011; Gonçalves-Silva, Souza, Simões & Moreira, 2016; Almeida, Bracht & Vaz, 2012). Con la Educación Corporal estamos más próximos al intento de educar desde el cuerpo que a educar los cuerpos, lo cual nos acerca a las pedagogías que centran la atención en los cuerpos simbólicos como las pedagogías de la percepción, las pedagogías de las afecciones y las pedagogías de lo sensible.

Referencias Bibliográficas

- Alliaud, A. (2015). Los artesanos de la enseñanza pos-moderna. Hacia el esbozo de una propuesta para su formación. *Historia y Memoria de la Educación*, 1(1), 319-349. doi: 10.5944/hme.1.2015.12704
- Almeida, F., Valter, B., Vaz, A. (2012) Classificações epistemológicas na educação física: redescrições... *Movimento*, 18(4), 241-263. doi: 10.22456/1982-8918.27727c
- Castro, J. & Farina, C. (2015). Hacia un cuerpo de la experiencia en la educación corporal. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 37(2), 179-184. doi: 10.1016/j.rbce.2014.02.002
- Contreras, J. (2013). El saber de la experiencia en la formación inicial del profesorado. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 78, 125-136.
- Cornelissen, G. (2011). "El papel público de la enseñanza. Mantener la puerta cerrada". En Simons, Maarten, Masschelein, Jan y Larrosa, Jorge (Eds.) Jacques Rancière. *La educación pública y la domesticación de la democracia*. (pp. 41-73). Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Deleuze, G. (1972). *Proust y los signos*. Barcelona: Anagrama.
- Farina, C. (2013). Cuerpo y conocimiento. *Cartas*. *Revista Educación física y deporte*, 32(1), 1319-1327.
- Gallo, L.E. & Martínez, L. (2015). Líneas pedagógicas para Educación Corporal. *Cadernos de Pesquisa*, 45(157), 612-629. doi: 10.1590/198053143215

- Gallo, L.E. (2014). Expresiones de lo sensible: lecturas en clave pedagógica. *Educação e Pesquisa*, 40 (1),197-214.doi: 10.1590/S1517-97022013005000027
- García, C. (2013). El cuerpo-artista en tono estético de la educación corporal. *Educación y Educadores*, 16(2),329-342.
- Gomes, E. (2015). Quem tem medo da pedagogia?: contributos da teoria contemporânea da educação para resistir ao” regresso ao básico. *Revista Brasileira de Educação*, 20(63), 949-973. doi: 10.1590/S1413-24782015206308
- Gonçalves-Silva, L., Souza, M., Simões, R. & Moreira, W. (2016). Reflexões sobre corporeidade no contexto da educação integral. *Educação em Revista*, 32(1),185-209. doi:10.1590/0102-4698144794
- Greco, M. (2014). Estudio preliminar. Jacques Rancière. El reparto de lo sensible, estética y política. Buenos Aires, Argentina. Ed. Prometeo libros.
- Guerrero, J. (2015). Tecnologías del cuerpo. Exhibicionismo y visualidad en América Latina. *Aisthesis*, 58,315-317.doi:10.4067/S0718-71812015000200015
- Herold-Junior, C. (2011). A educação corporal no paran   atr  s do movimento escoteiro em guarapuava (1927-1936). *Educa  o em Revista*, 27(2),123-150.
- Kohan, W. (2013). El maestro inventor. Sim  n Rodr  guez. Buenos Aires: Mi  o & D  vila.
- Kohan, W. (2015). Viajar para vivir: Ensayar. La vida como escuela de viaje. Buenos Aires: Mi  o y D  vila.
- Lopes, C. (2015). Livro Did  tico e a Pedagogia do Mestre Ignorante. *Trabalhos em L  ngua Aplicada*, 54(2), 223-243. doi 10.1590/010318134607166141
- Planella, J. (2017). Pedagog  as de lo sensible. Sabores y saberes del cuerpo y la educaci  n. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Ranc  re, J. (2014). El reparto de lo sensible: est  tica y pol  tica. Trad. de M  nica Padr  . Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Ranc  re, J. (2013). Aisthesis. Escenas del r  gimen est  tico del arte. Trad. de Horacio Pons. Buenos Aires: Manantial.
- Ranc  re, J. (2003). El Maestro ignorante. Trad. N  ria Estrach. Barcelona: Laertes.
- Robayo, C. (2012). Lineamientos de atenci  n. Proyecto Ludotekas para Medell  n. Recuperado de <https://sim.inder.gov.co/index.php/Recreacion/Ludotekas-para-Medellin/>
- Rubio, G. (2014). La cr  tica de Ranc  re a la educaci  n moderna: Notas para una discusi  n sobre las tramas de la pedagog  a. *Polis*, 13(37), 203-217.doi:10.4067/S0718-65682014000100012
- Wenetz, I. & Dornelles, P. (2012). Das articula   es entre corpo e educa   o f  sica: pistas para pensar. *Cadernos CEDES*, 32(87), 247-248. doi:10.1590/S0101-32622012000200010

Notas.

iEl presente art  culo forma parte de la investigaci  n “Did  cticas de la Educaci  n Corporal: El buen arte de la preparaci  n de la clase” financiada por el Comit   para el Desarrollo de la Investigaci  n, CODI-Universidad de Antioquia-Colombia.

ii Expresi  n que se retoma de un relato autobiogr  fico de un docente/ludotekario.